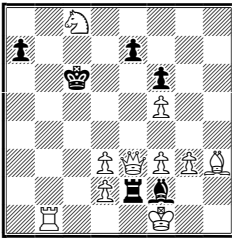


«ШАХМАТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ» - 2023

Раздел сказочных задач

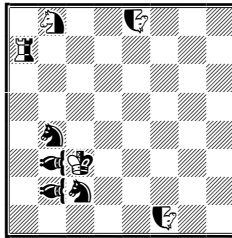
В 2023 году в журнале опубликована 31 задача (в том числе одна из статьи «Последняя сказка Мастера»). Если сравнивать с предыдущим годом, то это более чем в два раза меньше. Но без паники! Просто было принято решение ограничить количество публикуемых сказок от одного автора (не более трех, включая в соавторстве). Поверьте, если это и повлияло на качество турнира, то только в лучшую сторону. На что и предлагаю посмотреть:

G18. А. Онкоуд
Франция
I приз



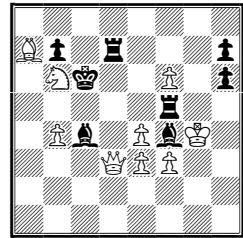
hs#5 2 решения 10+6

GN. Л. Грольман †
Казань
II приз



h#2,5 2 решения 0+4+5

G21. В. Мединцев
Краснодар
III приз



hs#3,5 2 решения 9+8

Anti Circe + Circe

♞: Nightrider; ♜: Vao

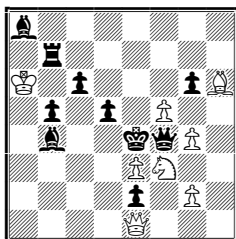
G18. 1. ♜d4 ♚e5 2. ♚d1 ♜e3 3. ♚e2 ♜b7 4. ♜f1 ♚a8 5. ♚a7+ ♜a7#, 1. ♚e5 ♜d4 2. ♜g2 ♚e3 3. ♚f2 ♚d7 4. ♜f1 ♚e8 5. ♚e7+ ♚e7#. Задача-конструктор. Её сюжет как бы соткан из мелких тактических моментов: освобождение линии, создание батарей с использованием индийских мотивов, игра фигур на одно поле у обеих сторон, выбор поля для вскрываемой фигуры батареи, просто блокирующие ходы. Это несколько размывает общий замысел. Но, согласитесь, задача выглядит мощно. В том числе и потому, что игра в решениях полностью идентична.

GN. 1...n♞h5 2. ♜c1 n♞d7 3.n♞b2+ n♞:d7[n♞d7->b1][+n♞d1]#, 1...n♞g4 2. ♜c4 n♞c6 3.n♞b3+ n♞:c6[n♞c6->b1][+n♞c1]#. Так уж получилось, что в статье «Последняя сказка Мастера» по ошибке была напечатана не та версия задачи. Ну что ж, будем считать данное присуждение местом её первой публикации.

До 3-го хода игра ведётся в двух независимых направлениях. В первом один из нейтральных всадников занимает нужное поле. Во втором чёрный Вao делает блокирующий ход, при этом позволяя королю совершить манёвр «ушёл-пришёл». Самое вкусное происходит в конце. Король в чёрной фазе идёт на поле, где он же, но уже в белой фазе, атакован. Защититься от такой подлости позволяет сочетание сказочных правил, т. к. после взятия перемещаются сразу две фигуры. Последний ход коня выполняет сразу три функции. Во-первых, освобождается поле b8 для возрождения всадника в белой фазе. Во-вторых, возродившись на поле b1, он занимает поле возрождения всадника в чёрной фазе, тем самым нейтрализуя шах белому альтер эго короля. И, в-третьих, после возрождения всадника тот вкупе со своим коллегой объявляют двойной шах, защиты от которого уже нет. Отличная задача с полной аналогией игры в решениях и чередованием функций двух пар фигур.

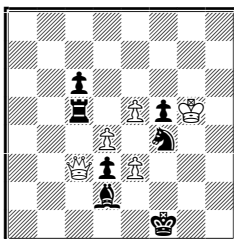
G21. 1...♙b8 2.e:f5 ♚c7 3.♗f4 ♘b5 4.♚:c4+ ♛:c4#; 1...♛a5 2.e:f4 ♙b5 3.♗f5 ♘c7 4.♚:d7+ ♙:d7#. ОДТ с чередованием функций двух пар черных фигур. Первая пара: ♗f4 и ♛f5 - одна из них, совершив критический ход, в последствие становится вскрываемой фигурой батареи, вторая съедается блокирующим ходом белой пешки. Вторая пара: ♘c4 и ♛d7 - одна, сыграв на критическое поле, становится вскрывающей фигурой батареи, вторая уничтожается на стадии объявления провокационного шаха. Стоит отметить активность королей. Белый играет на поле, оставленное черной фигурой на первом ходу. Черный освобождает линию для вскрывающей фигуры, которая и делает матующий ход. Всё вышеперечисленное является частью основной идеи задачи – двойной Зилахи.

G17. А. Стёпочкин
Тула
I почётный отзыв



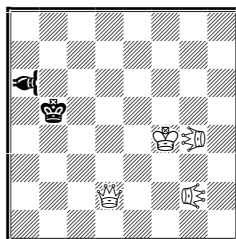
hs#3 b) ♚e1→h7 8+10

G22. В. Мединцев
Краснодар
II почётный отзыв



hs#4 b) ♗f1→e8 5+7

G23. В. Жеглов
Москва
III почётный отзыв



s#9 4+2
♙: Amazon; ♙: Elephant;
♙: Princess

G17. a) 1.♚:e2 ♚:e3 2.♚:b5 ♚e1 3.♚e2+ ♚:e2#; **b)** 1.♚:g6 ♚:f5 2.♚:c6 ♚h7 3.♚g6+ ♚:g6#. Дважды ферзь меняются порядком расположения на линии. Этот замысел требует от белых разбазарить два хода. Что белый ферзь и делает, уничтожая черную пешку на линии будущего мата и возвращаясь обратно.

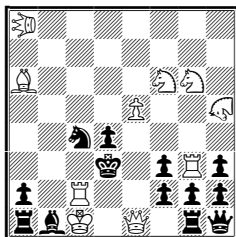
G22. a) 1.♗:f4 ♙:e3+ 2.♗f3 ♙f4 3.♚d2 ♛c2 4.♗f2+ ♛:f2#; **b)** 1.♗:f5 ♛:e5+ 2.♗f6 ♛g5 3.♚c5 ♙b4 4.♗e7+ ♙:e7#. Еще одна задача с ОДТ и чередованием функций фигур, в данном случае черных слона и ладьи. Кстати, для выполнения этого замысла они не обязаны располагаться на полях d2 и c5. Но так дополнительно проходит растянутый эффект Умнова. Очень удачно использован черный конь, который выедается в той фазе, где он не нужен. А вот далекая перестановка черного короля в близнеце немного портит впечатление.

G23. 1. ♙g4-g5+ ♘b6 2. ♙a5+ ♘a7 3. ♙b2 ♘a8 4. ♙e5 ♘a7 5. ♙d6 ♘a8 6. ♙g8+ ♘a7 7. ♙e5 ♘b7 8. ♙d5+ ♘b6 9. ♙c8+ ♙:c8#; 1... ♘a4 2. ♙c2+ ♘a3 3. ♙a8! ♘b4 4. ♙b2+ ♘a4 5. ♙e5 ♘a5 6. ♙d5 ♘a4 7. ♙e4+ ♘a5 8. ♙d4 ♘b5 9. ♙c7+ ♙:c7#, 2... ♘b4 3. ♙e1+ ♘a3 4. ♙a1+ ♘b4 5. ♙b1+ ♘c4 6. ♙a4+ ♙b4 7. ♙f5 ♘d4 8. ♙b2+ ♙c3 9. ♙e2+ ♙:e2#; 1... ♙c5 2. ♙e2+ ♘b6 3. ♙b8+ ♙b7 4. ♙e4 ♘b5 5. ♙e3 ♘b6 6. ♙d3 ♘b5 7. ♙d6+ ♘a4 8. ♙e2 ♘b3 9. ♙c5+ ♙:c5#. Четыре идеальных эхо-хамелеонных мата.

G19. 1. ♙d5! ~ 2. ♙d1+ ♛:d1#, 1...f1 ♙ 2. ♙d2+ ♙f:d2#; 1...f1 ♙ 2. ♙e2+ ♙:e2#; 1...f1 ♙ 2. ♙e4+ ♙:e4#; 1...f1 ♙+ 2. ♙f2 ♙:c2#; 1...f:e1 ♙ 2. ♛:f3+ ♙:f3#; 1...f:e1 ♙ 2. ♛d2+ ♙:d2#; 1...f:e1 ♙ 2. ♙f4+ ♙:f4#; 1...f:e1 ♙ 2. ♙e6+ ♙:e6#. Восемь превращений черной пешки на двух смежных полях. При повышении в звании на поле f1 хорошую активность демонстрирует белый ферзь (плюс еще один раз в угрозе).

G19. А. Стёпочкин

Тула

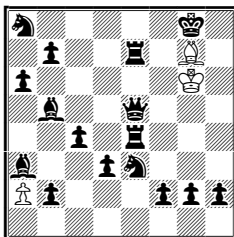
IV почетный отзыв

s#2 10+13

♘: Lion; ♘: Camel

G20. А. Стёпочкин

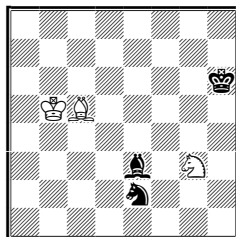
Тула

V почетный отзыв

h=10 3+16

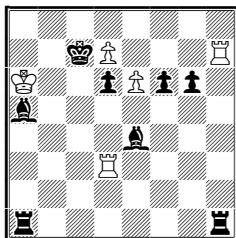
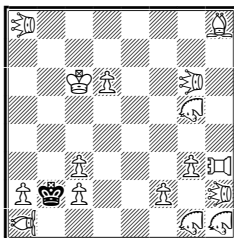
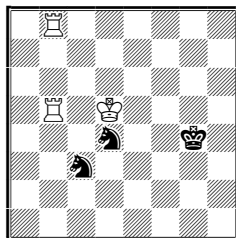
G28. В. Жеглов

Москва

I похвальный отзывhs#11,5 4 решения 3+3
Functionary Chess, PWC

G20. 1.♘b4 a3 (темпоход) 2.♘d1 a4 3.♙e1 a:b5 4.♙h1 b:a6 5.♙e1 a:b7 6.♙g1 b:a8♘! 7.♙e1 ♘b6 8.♙f1 ♘:c4 9.♘e1 ♘:b2 10.d2 ♘:d1=. Очевидно, что за десять ходов невозможно сбить 15 фигур. Поэтому часть их нужно где-то аккуратно упаковать. Расположение черных пешек в правом нижнем углу подсказывает место этой упаковки. Спасибо автору за неожиданный темпоход, позволяющий превращенному белому коню попасть на поле d1 ровно в отведенное количество ходов.

G28. 1...♘f2 2.♘f8 ♘d4 3.♘h5 ♘:h5[+w♘h6] 4.♘c5 ♘e6 5.♘d6 ♘g5 6.♘g4 ♘c5+ 7.♘e6 ♘e3 8.♘f6 ♘h7 9.♘g7 ♘h6+ 10.♘h8 ♘:f8[+w♘h7] 11.♘f6 ♘g5 12.♘g8 ♘g7#, 1...♘g1 2.♘f2 ♘c3 3.♘c5 ♘:f2[+w♘g1]+ 4.♘d5 ♘d4 5.♘:d4[+b♘d5] ♘e2+ 6.♘f5 ♘h3 7.♘e4 ♘g5 8.♘f3 ♘d4+ 9.♘g3 ♘:f5[+w♘d4]+ 10.♘-h3 ♘:d4[+w♘f5] 11.♘g3 ♘f3 12.♘h2 ♘g2#, 1... ♘c3 2.♘:e3[+b♘c5]+ ♘h5 3.♘a4 ♘d4 4.♘a3 ♘g4 5.♘d2 ♘b1 6.♘b2 ♘:d2[+w♘b1] 7.♘c1 ♘e4 8.♘f5 ♘a1 9.♘e3 ♘f3 10.♘g2 ♘c3 11.♘e1 ♘e2 12.♘c2 ♘b2#, 1... ♘d4+ 2.♘a6 ♘b5 3.♘d4 ♘f4 4.♘f5 ♘g6 5.♘e7 ♘f7 6.♘g6 ♘b8 7.♘e5+ ♘e7 8.♘c6 ♘d7 9.♘:b8[+b♘c6] ♘b7+ 10.♘a7 ♘a6 11.♘a8 ♘c8 12.♘a7 ♘b7#. Четыре эхо-хамелеонных цугцванговых мата. Не участвующий в матовой картинке черный конь каждый раз выступает в роли ограничителя для своего слона. А вот черный король постоянством похвастаться не может: дважды он отнимает поля у своего коллеги, один раз ограничивает подвижность слона и еще один раз просто отдыхает.

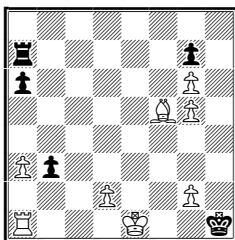
G6. Ж. Карф (Франция)
(версия И. Агапова)**II похвальный отзыв**Pser-s#4 b) ♘e6→h3 5+8
c=b) ♘g6→c6;
d=c) ♙h1→b8**G26. А. Феоктистов**
Московская область**III похвальный отзыв**Ser-h#52 16+1
♘: Leo; ♘: Pao;
♘: Vao; ♘: Nao**G27. В. Жеглов**
Москва**IV похвальный отзыв**hs#10 4 решения 3+3
Functionary Chess

G6. a) 1. ♖h8 2.d8♙+ ♘c6 3.♙:f6 4.♙c3+ ♚:c3#; b) 1. ♖:d6 2. ♖d3 3.d8♖+ ♘c6 4. ♖c3+ ♚:c3#; +c) 1. ♖b3 2. ♖b7+ ♘d8 3. ♖h8+ ♘e7 4.d8♖+ ♚c7#; +d) 1. ♖g3 2. ♖g8 3.d8♖+ ♘c8 4. ♖c7+ ♚:c7#. Полный комплект превращений белой пешки в серийной игре. К сожалению, матовые ходы не уникальны для каждого близнеца.

G26. 1. ♘c1 2. ♘d1 3. ♘e1 4. ♘f1! (4. ♘xf2?) 5. ♘xg1 6. ♘f1 7. ♘e1 8. ♘d1 9. ♘c1 10. ♘b2 11. ♘a3 12. ♘a4 13. ♘a5 14. ♘a6 15. ♘a7 16. ♘xa8 17. ♘a7 18. ♘a6 19. ♘a5 20. ♘a4 21. ♘a3 22. ♘b2 23. ♘xa1 24. ♘b2! (23... c4+? 24. ♘xa2) 25. ♘c1 26. ♘d1 27. ♘e1 28. ♘f1 29. ♘g2 30. ♘xh3 31. ♘g2 32. ♘xh1 33. ♘g2 34. ♘f3 35. ♘e4 26. ♘f5 37. ♘e6 38. ♘f7 39. ♘g8 40. ♘xh8 41. ♘g7 42. ♘f6 43. ♘f5 44. ♘e4 45. ♘f3 46. ♘g2 47. ♘f1 48. ♘e1 49. ♘d1 50. ♘c1 51. ♘b2 52. ♘a1! ♚h8#. Очень известный для многоходовых серийных задач «качельный» механизм. В процессе игры черный король побывал во всех углах доски.

G27. 1. ♘e5 ♘c6 2. ♖g8 ♘h5 3. ♘f6 ♘h6 4. ♖c5 ♘d5+ 5. ♘f7 ♘de7 6. ♖f8 ♘d8+ 7. ♘g8 ♘e6 8. ♖e5 ♘g7+ 9. ♘h8 ♘g6 10. ♖g8 ♘7~#; 1. ♘e4 ♘de2 2. ♖g5+ ♘h4 3. ♘f3 ♘g1+ 4. ♘g2 ♘f3 5. ♖g3 ♘e1 6. ♘h1 ♘e2 7. ♖g4 + ♘h3 8. ♖g1 ♘g2 9. ♖e1 ♘g3 10. ♖g1 ♘2~ #; 1. ♖b2 ♘c6 2. ♖8b4 ♘a5 3. ♘c4 ♘d1 4. ♘c3 ♘f4 5. ♖a2 ♘e4 6. ♘b2 ♘d4 7. ♘a1 ♘c3 8. ♖d4 ♘b2 9. ♖d1 ♘b3 10. ♖b1 ♘2~ #; 1. ♖a5 ♘c6 2. ♖b4+ ♘f5 3. ♖b1 ♘d8 4. ♘c6 ♘e5 5. ♘b7 ♘d5 6. ♘a8 ♘c6 7. ♖b8 ♘b7 8. ♖a3 ♘b5 9. ♖a5 ♘c7 10. ♖a7 ♘b~ #. Белый король получает мат в 4-х углах доски. К сожалению, это не экзаматы. Об этом нельзя сказать даже о двух последних решениях из-за безразличного матующего хода. Это, конечно, не запрещено, но положительных эмоций не добавляет.

G24. И. Верещагин и В. Гуров (Москва)
V похвальный отзыв



h#2 b) ♖g6→g3 8+5
Series Capture

G24. a) 1. ♖d7 ♚h3 2. ♖:d2:g2-h2 0-0-0#; b) 1. ♖d7 ♚h3 2. ♖:d2:g2-h2 0-0-0 #?? - рокировка нелегальна, 1.g6 ♚:g6-h7 2. ♖:h7-h2 ♘f2#.

Оба раза черная ладья блокирует поле h2. Но во втором близнеце нельзя повторить маршрут ладьи из первого. Дело в том, что после перестановки белой пешки на g3 рокировка становится невозможна, т.к. черный король мог попасть на поле h1 только через f2 или f1, тем самым потревожив белого короля. А, следовательно, пешку g2 брать нельзя, ибо в противном случае не будет хода 2. ♘f2#.

Справочный материал по сказочным элементам из отмеченных задач:

hs#n – Кооперативно-обратный мат в n ходов. Начинают белые и совместно с черными за n-1 ход строят позицию, в которой возможен обратный мат в один ход.

Pser-s#n – Парирующий серийный обратный мат в n ходов. Белые делают n ходов подряд, вынуждая черных поставить мат белому королю. Если в процессе решения возникает шах черному королю, то черные должны его парировать.

Ser-h#n – Серийный кооперативный мат в n ходов. Черные делают n ходов подряд, после чего белые ставят мат черному королю.

Amazon – Комбинированная фигура Ферзь+Конь.

Camel (Верблюд) – 1:3-прыгун.

Nightrider – Одним ходом может сделать сколько угодно ходов коня в одном направлении.

Elephant - Комбинированная фигура Ферзь+Nightrieder.

Lion – Ходит и бьет по линиям ферзя, перепрыгивая через фигуру любого цвета (расстояние до этой фигуры – любое) и останавливаясь на любом за ней поле.

Leo – Без взятия ходит как Ферзь, а бьет как Лев.

Pao – Без взятия ходит как Ладья, а бьет как Ладейный лев.

Vao – Без взятия ходит как Слон, а бьет как Слоновый лев.

Nao – Ходит как Всадник, а бьет как Всадниковый лев.

Princess – Комбинированная фигура Слон+Конь.

Anti Circe – Бьющая фигура перемещается на поле (поле возрождения), которое она занимала в начале игры (Ладья, Слон и Конь перемещаются на поле того цвета, что и поле, на котором они совершили взятие, белые пешки перемещаются на 2-ю, черные на 7-ю горизонталь той вертикали, на которой они совершили взятие). Если это поле занято, то взятие невозможно.

Circe – Взятая фигура не снимается с доски, а перемещается на поле, которое она занимала в начале шахматной партии. Ладья, слон и конь возрождаются на поле того цвета, что и поле, на котором они были сбиты. Белые пешки возрождаются на 2-й, а черные на 7-й горизонтали той вертикали, где их побили. Сказочные фигуры возрождаются на поле превращения пешки той вертикали, где были сбиты. Если поле возрождения занято любой другой фигурой, то взятая фигура снимается с доски.

Functionary Chess – Фигура не может ходить, бить, шаховать, если не атакована фигурой противника.

PWC – Сбитая фигура не снимается с доски, а переставляется на поле, на котором до взятия стояла бьющая фигура.

Series Capture – Любая фигура одним ходом может совершить серию взятий. Любая такая серия может завершаться ходом без взятия.

Neutral pieces (Нейтральные фигуры) – При ходе белых они играют за белых, при ходе черных – за черных. Нейтральные фигуры можно бить как обычными, так и другими нейтральными фигурами.

Александр Булавка (Кличев, Беларусь)
судья раздела